Volume 7 Issue 5 (2023) Pages 6472-6482
Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini
ISSN: 2549-8959 (Online) 2356-1327 (Print)

Pengaruh Media Realia terhadap Kemampuan Menggambar pada Anak Usia Dini Kelompok B

Irvin Novita Arifin[1]✉, Ikah Barkatilah Abduh[2], Yenti Juniarti[3]
Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Gorontalo, Indonesia(1)
Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Gorontalo(2,3)
DOI: 10.31004/obsesi.v7i5.5265

Abstrak
Dalam tahapan praoperasional, anak usia dini cenderung berpikir secara konkrit dan focus pada objek-objek nyata di sekitarnya. Mereka menggambarkan dunia dengan kata-kata dan gambar-gambar. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengukur pengaruh media realia terhadap kemampuan menggambar pada anak usia dini di kelompok B TK Negeri Harapan Kota Barat Kota Gorontalo. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif eksperimen (*one group pretest-posttest design*), menggunakan instrument yang telah disusun. Dari hasil penelitian dengan jumlah sampel 20 anak menunjukkan adanya peningkatan dari hasil pretest dan posttest. Hal ini menunjukkan bahwa menggunakan media realia dapat meningkatkan kemampuan menggambar pada anak usia dini di TK Negeri Harapan Kota Barat Kota Gorontalo. Media Realia memberikan pengalaman yang lebih konkrit dan menyenangkan bagi anak, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar dan mengenalkan konsep pada anak.

Kata Kunci: *media realia; kemampuan menggambar; anak usia dini*

Abstract
In the preoperational stage, young children tend to think concretely and focus on real objects around them. They describe the world with words and pictures. Therefore, this study aims to measure the influence of realia media on the drawing ability of young children in group B of the Harapan State Kindergarten, West City, Gorontalo City. This research is a quantitative experimental research (one group pretest-posttest design), using instruments that have been prepared. From the results of research with a sample size of 20 children, it shows that there is an increase in the pretest and posttest results. This shows that using realia media can improve the drawing skills of young children at the Harapan City Kindergarten, West City, Gorontalo City. Realia media provides a more concrete and enjoyable experience for children, so that it can increase learning motivation and introduce concepts to children.

Keywords: *realia media; drawing abilities; early childhood.*

Copyright (c) 2023 Irvin Novita Arifin, et al.

✉Correspondingauthor : Irvin Novita Arifin
Email Address : irvinnovitaarifin@ung.ac.id (Gorontalo, Indonesia)
Received 20 August 2023, Accepted 12 November 2023, Published 12 November 2023

DOI: 10.31004/obsesi.v7i5.5265

Pendahuluan

Dalam pendidikan, suatu proses pembelajaran sangat penting. Terutama pada anak usia dini, pendidikan pada anak usia dini merupakan periode kritis pada perkembangannya, periode ini juga sangat penting untuk membentuk karakter dan potensinya. Telah dibuktikan oleh banyak penelitian dalam bidang neurologi, Suyanto dalam (Wandi & Mayar, 2020) bahwa 50% kecerdasan anak terbentuk dalam kurun waktu 4 tahun pertama. Lalu setelah anak berusia 8 tahun perkembangan otaknya telah mencapai 80% dan mencapai 100% saat usia 18 tahun. Hal ini menunjukkan bahwa anak usia dini memiliki kemampuan belajar yang sangat cepat dan berpotensi untuk mengembangkan kreativitas yang tinggi.

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah suatu proses pembinaan tumbuh kembang anak sejak lahir sampai usia 6 tahun, yang dilakukan secara menyeluruh, mencakup semua aspek perkembangan dengan memberikan stimulasi terhadap perkembangan jasmani dan rohani agar anak dapat tumbuh dan berkembang dengan optimal (Zaini, 2019).

Banyak cara yang dapat dilakukan untuk mengembangkan potensi anak baik kreativitasnya, kecerdasannya, ataupun motoriknya, dapat dilakukan dengan bermain kolase (Wandi & Mayar, 2020), melakukan kegiatan-kegiatan pembelajaran yang menyenangkan seperti kegiatan mencetak gambar-gambar sederhana (Linda & Suryana, 2020), ataupun kegiatan menggambar. Kegiatan menggambar merupakan salah satu cara mengembangkan kreativitas anak usia dini dengan melalui pengembangan kemampuan seni visual. Kemampuan menggambar merupakan salah satu aspek penting dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini karena dapat membantu anak mengembangkan imajinasi, motorik halus, serta kemampuan berpikir visual. Menurut (Wardhani et al., 2014) kecerdasan visual special adalah kecerdasan yang dimiliki oleh anak-anak yang memiliki kemampuan berpikir atau berimajinasi dalam bentuk gambar, warna, bentuk, dan ruang.

Menggambar merupakan suatu aktivitas memindahkan bentuk objek ke atas bidang dua dimensional dengan cara menggores yang dapat meninggalkan kesan atau bekas (Nainggolan et al., 2018). Kegiatan menggambar dimulai dari pergerakan tangan yang tak disengaja, hingga akhirnya membentuk gambar dengan tujuan tertentu (Ningsih & Watini, 2022). Yang artinya menggambar membutuhkan kemampuan anak-anak dalam mempersepsikan bentuk benda konkrit dan menuangkannya ke dalam bentuk dua dimensi. Mengembangkan kosa kata pada anak-anak dapat seiring dengan mengembangkan kosa gambarnya. Anak-anak dapat diajak untuk menggambarkan objek yang mereka ketahui kosa katanya. Karena itu, membuka pemikiran anak mengenai berbagai hal sangat penting sebagai bekal dan ide awal untuk menuangkan ekspresinya dalam bentuk gambar.

Hal ini sesuai dengan tahapan perkembangan anak usia 2-7 tahun yaitu tahap pra operasional, dimana anak belum mampu berpikir abstrak. Menurut teori pra operasional konkrit yang dikemukakan oleh Piaget (Marinda, 2020), anak usia dini cenderung berpikir secara konkret dan focus pada objek-objek nyata di sekitar mereka. Dalam (Ismail, 2019) dituliskan bahwa pada tahap pra operasional ini anak mulai menggambarkan dunia melalui kata-kata dan gambar-gambar, anak memiliki pemikiran simbolik melampaui pemikiran sederhana antara informasi sensorik dan tindakan fisik. Tahap pra operasional (usia 2-7 tahun) dapat dibagi menjadi dua bagian. Pertama, tahap pra-konseptual (usia 2-4 tahun), di mana objek direpresentasikan melalui bahasa, gambar, dan permainan khayalan. Kedua, tahapan intuitif (usia 4-7 tahun). Pada tahap ini, representasi objek didasarkan pada pengalaman perseptual mereka sendiri, bukan pada penalaran (Abdi et al., 2011).

Dari penjelasan di atas, dapat diketahui bahwa agar dapat menghasilkan gambar yang baik, anak harus memiliki banyak pengalaman dan eksplorasi langsung dengan benda-benda konkrit karena sejatinya dalam kehidupan sehari-hari anak selalu berinteraksi dengan keadaan alam (Arifin et al., 2023). Menggambarkan hasil pengamatan langsung bertujuan untuk dapat memfokuskan perhatian anak usia dini serta mempertajam persepsi mereka pada objek-objek yang dilihatnya secara langsung. Untuk itu kegiatan menggambar diharapkan dapat diimplementasikan dengan baik karena dapat membantu anak mengekspresikan diri,

DOI: 10.31004/obsesi.v7i5.5265

mengembangkan kognitifnya, meningkatkan keterampilan motorik, meningkatkan pengamatan visual, juga meningkatkan imajinasi dan kreatifitas anak.

Namun pada kenyataan dilapangan, ada beberapa masalah yang dihadapai oleh anak-anak dalam kegiatan menggambar, Hal ini berdasarkan hasil observasi di TK Negeri Harapan, Kota Barat, Kota Gorontalo.kemampuan menggambar anak masih kurang. Objek yang digambar anak terbatas pada benda-benda yang pernah diajarkan dan telah digambar sebelumnya. Perlakuan menggunakan media realia belum digunakan di sekolah. Selain itu kurangnya waktu dan kesempatan, dukungan, pengetahuan dan pengaruh teknologi juga membatasi perkembangan kemampuan menggambar anak. Penggunaan teknologi dan perangkat elektronik yang berlebihan dapat mengalihkan minat anak dari kegiatan menggambar tradisional.

Hal ini karena guru biasanya hanya menyediakan media cetak yang kurang bervariasi sehingga keterlibatan anak dalam pembelajaran kurang dan anak menjadi mudah bosan dan tidak fokus dalam kegiatan pembelajaran. Kurangnya keterlibatan anak dalam belajar menjadikan aspek-aspek perkembangan anak tidak berkembang dengan baik seperti, anak tidak dapat berfikir secara kreatif serta anak tidak dapat menuangkan ide-ide yang mereka punya. Hal ini dapat menjadikan lingkup gambar anak kurang bervariasi dan menjadi tidak sesuai dengan tahapan gambar anak yang seharusnya.

Mengingat anak usia dini belum dapat berfikir secara abstrak dan masih pada tahap berfikir secara konkrit menjadikan guru harus dapat melatih kemampuan anak atau memberikan pembelajaran kepada anak dengan menggunakan benda-benda yang dapat mengasah pikiran anak mengenai pembelajaran yang akan disampaikan oleh guru. Anak harus diberikan pembelajaran dengan benda-benda yang nyata agar anak tidak menerawang atau bingung. Anak lebih mengingat suatu benda-benda yang dapat dilihat dan dipegang, hal itu lebih melekat di otak dan dapat diterima oleh otak. Mengingat anak akan lebih menangkap dengan cepat apabila guru menggunakan objek-objek nyata. Melalui interaksi dengan objek-objek nyata dan pengalaman konkret, pembelajaran perlu menggunakan berbagai media dan sumber belajar agar apa yang dipelajari anak menjadi lebih bermakna (Sujiono, 2009).

Salah satu jenis media yang dapat digunakan adalah media realia. Media realia merupakan model dan objek nyata dari suatu benda, seperti mata uang, tumbuhan, binatang, dan sebagainya. Media realia digunakan untuk mengarahkan perhatian anak agar berkonsentrasi, memberi rasa senang, dan memudahkan anak untuk memahami serta membantu mengingat informasi (Utoyo, 2017). Hal ini sejalan dengan Syaodih dalam (Azizah et al., 2021) disebutkan bahwa media realia merujuk pada stimulus konkret seperti individu, hewan, tumbuhan, objek, peristiwa, dan elemen lain yang anak-anak amati.

Menurut Novita (dalam Ardini, dkk. 2019), media realia dapat memberikan kesempatan semaksimal mungkin pada anak untuk mempelajari sesuatu ataupun melaksanakan tugas atau situasi yang nyata dan juga memberikan kesempatan kepada anak untuk memahami sendiri situasi yang sesungguhnya dan melatih keterampilan mereka dengan menggunakan sebanyak mungkin alat indra. Keuntungan lainnya yaitu media realia mudah untuk ditemukan karena media realia itu pada umumnya diambil dari lingkungan sekitar, kemudian media realia juga dapat memberi informasi yang jelas dan akurat, mengingat bahwa media realia adalah benda nyata maka penjelasan atau informasi yang berkaitan dengan benda tersebut menjadi jelas dan akurat.

Namun, meskipun penggunaan media realia dalam pendidikan anak usia dini menunjukkan potensi yang besar, masih sedikit penelitian yang mengeksplorasi pengaruh media realia terhadap kemampuan menggambar anak usia dini. Oleh karena itu, penelitian tentang pengaruh media realia terhadap kemampuan menggambar anak usia dini menjadi topik yang menarik untuk dibahas. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang bagaimana pengaruh media realia terhadap kemampuan menggambar.

DOI: 10.31004/obsesi.v7i5.5265

Metodologi

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif jenis metode *pre-eksperimental design.* Adapun design yang digunakan adalah *one group pretest-posttest design* (**tabel 1**).

Tabel 1 Bagan Desain *One Group Pretest-Posttest Design*

Pretest	*Treatmen*	*Posttest*
O_1	**X**	**O_2**

Keterangan:
O_1 = pretest kemampuan menggambar sebelum diberi perlakuan
O_2 = posttest kemampuan menggambar sesudah diberi perlakuan
X = penerapan penggunaan media realia

Penelitian ini menggunakan purposive sampling. Dalam penelitian ini yang menjadi anggota populasi adalah seluruh anak kelompok B di TK Negeri Harapan Kecamatan Kota Barat, Kota Gorontalo. Yang menjadi sampel pada penelitian ini adalah anak kelompok B TK Negeri Harapan berjumlah 20 orang. Alasan memilih sampel ini yaitu karena kelompok B usia 5-6 tahun, sampel representative dengan penelitian, kemampuan menggambar anak masih kurang, perlakuan menggunakan media realia belum digunakan di sekolah.

Data dikumpulkan dengan menggunakan instrument dalam bentuk test performance. Instrument disusun berdasarkan indicator variabel dan kisi-kisi. Sebelum instrument digunakan terlebih dahulu diujicobakan untuk mengetahui validitas dan reliabilitas. Kisi-kisi instrument pada penelitian ini dapat dilihat pada **tabel 2**.

Untuk mengetahui reliabilitas tes digunakan formulasi *Alpha Cronbach.* Formulasi reliabilitas sebagai berikut:

$$r_{11} = \left[\frac{k}{(k-1)}\right]\left[1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_t^2}\right]$$

Reliabilitas Pretest:

$r = \left[\frac{10}{10-1}\right]\left[1 - \frac{4,329}{11,082}\right]$
r = [1,1] [1 - 0,3906]
r= [1,1] [0,6094]
r = 0,677 (Reliabilitas)

Reliabilitas posttest

$r = \left[\frac{10}{10-1}\right]\left[1 - \frac{4,342}{16,674}\right]$
r = [1,1] [1 - 0,3176]
r= [1,1] [0,6824]
r = 0,758 (Reliabilitas)

Tabel 2. Kisi-Kisi Instrument

Variabel	Indikator	Aspek Yang Dinilai	Jumlah
Kemampuan menggambar anak	Tahapan bergambar	1. Anak menggambar bentuk baju 2. Anak menggambar bentuk celana 3. Anak menggambar bentuk sabun 4. Anak menggambar bentuk sikat gigi 5. Anak menggambar bentuk pasta gigi 6. Anak menggambar bentuk kotak obat 7. Anak menggambar bentuk obat-obatan 8. Anak menggambar bentuk botol 9. Anak menggambar bentuk pisau 10. Anak menggambar bentuk gunting	10
Total			10

DOI: 10.31004/obsesi.v7i5.5265

Gambar 1 disajikan media Realia yang digunakan selama penelitian, tema kebutuhanku.

Gambar 1. Media Realia dengan Tema Kebutuhanku

Pengujian validitas menggunakan uji korelasi *Product moment*. Formulasi validitas sebagai berikut.

$$\mathrm{r_{xy}} = \frac{n\sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{(n\sum y^2 - (\sum x)^2)(n\sum y^2 - (\sum x)^2)}}$$

Keterangan:

$\mathrm{r_{xy}}$	= Koefisien korelasi antara variable X dan Variabel Y.
n	= Jumlah Subyek
$\sum x$	= Jumlah Skor butir/item
$\sum y$	= Jumlah Skor total
$\sum xy$	= Jumlah hasil kali skor X dan Y untuk setiap responden

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari dua bagian deskriptif dan kuantitatif digunakan dalam membandingkan nilai tes kondisi awal (*pre-test*) dan kondisi akhir (*post-test*). Sebelum melakukan pengujian pengujian hipotesis, terlebih dahulu dilakukan pengujian normalitas data dengan menggunakan uji *liliefors*. Pengujian normalitas data menggunakan Microsoft Word 2007 dan Microsoft Excel 2007. Pengujian normalitas data dari hasil penelitian yang diperoleh apakah berdistribusi normal atau tidak normal menggunakan pengujian statistik uji *Liliefors* dengan persamaan:

$$\mathrm{Z} = \frac{\mathrm{X} - \mathrm{X}}{S}$$

Kriteria pengujian kenormalan, yaitu, jika $L_{maks} < L_{tabel}$ maka berdistribusi normal.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dilakukan untuk melihat pengaruh media realia terhadap kemampuan menggambar anak di TK Negeri Harapan sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Deskripsi kemampuan menggambar dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel yang disajikan dalam bentuk Maximum (Max), Minimum (Min) Mean (X) Range (Rentang),Modus (Mo), Median (Me) Standar Deviasi (S), Varians (S2), sebagaimana pada **tabel 3**.

Tabel 3 memberikan informasi bahwa kemampuan menggambar anak sebelum diberi perlakuan yaitu skor maksimum diperoleh nilai 24, skor minimum diperoleh nilai 13, range diperoleh nilai 11, mean diperoleh nilai 18,05, median diperoleh nilai 18, modus diperoleh nilai 18, varians diperoleh nilai 7,734, standar deviasi diperoleh nilai 2,781. Setelah diberi perlakuan diperoleh nilai skor maksimum yaitu 29, skor minimum yaitu 18, nilai range yaitu 11, nilai mean yaitu 23,85, nilai media, yaitu 25, nilai modus yaitu 25, nilai varians yaitu 9,187, dan nilai standar deviasi 3,031.

DOI: 10.31004/obsesi.v7i5.5265

Tabel 3. Deskripsi Data Pre-Test dan Post-Test Kemampuan Menggambar Anak

Data	Variabel	
	Pre-test	Post-tes
Skor max	24	29
Skor min	13	18
Range	11	11
Mean	18,05	23,85
Median	18	25
Modus	18	25
Varians	7,734	9,187
Standar deviasi	2,781	3.031

Data Hasil Belajar Pre-Test

Sebelum dilakukan treatment (perlakuan) penggunaan media realia dilakukan pre-test (tes awal) tentang kemampuan menggambar anak terhadap pemahaman anak kelompok B TK Negeri Harapan Kota Barat Kota Gorontalo tentang benda-benda.

Data awal sebelum dilakukan perlakuan (pre-test) diperoleh berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan peneliti berdasarkan indikator tahapan kemampuan menggambar anak usia dini yaitu tahapan bergambar. Selanjutnya hasil analisis kemampuan menggambar anak sebelum diberi perlakuan dapat dilihat sebagaimana ditunjukkan pada **tabel 4**.

Tabel 4. Data Hasil Pengamatan Indikator Kemampuan Menggambar Anak (Pre-Test)

Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
BSH	1	5
MB	14	70
BB	5	25
Jumlah	**20**	**100**

Pada **tabel 4** menunjukkan bahwah dari 20 anak yang diamati 5% termasuk dalam kategori BSH (Berkembang Sesuai Harapan), 70% termasuk dalam kategori MB (Masih Berkembang), dan 25% termasuk dalam kategori BB (Belum Berkembang).

Data Hasil Belajar Post-Test

Setelah peneliti melakukan treatment (perlakuan) penggunaan media realia, kemudian diberikan post-tes (tes akhir) dengan jumlah sampel yang sama yaitu 20 anak. Selanjutnya hasil analisis kemampuan menggambar anak setelah perlakuan dengan menggunakan media realia dapat dilihat sebagaimana pada **tabel 5**.

Tabel 5. Data hasil pengamatan indikator kemampuan menggambar anak (post-tes)

Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
BSH	11	55
MB	9	45
BB	0	0
Jumlah	**20**	**100**

Pada **tabel 5** menunjukkan bahwah dari 20 anak yang diamati 55% termasuk dalam kategori BSH (Berkembang Sesuai Harapan), 45% termasuk dalam kategori MB (Masih Berkembang), dan 0% termasuk dalam kategori BB (Belum Berkembang).

DOI: 10.31004/obsesi.v7i5.5265

Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis data terhadap perubahan setelah diterapkannya media realia pada 20 sampel menunjukkan adanya peningkatan besaran rata-rata hasil pre-test dan post-test. Hal ini dapat dilihat dari data pre-test yang memperoleh nilai rata-rata 16,05 dan standar deviasi 2,781. Sedangkan pada post-test memperoleh nilai rata-rata 23,85 dan standar deviasi 3,031. Hal ini berarti setelah menggunakan media realia, kemampuan menggambar anak mengalami perubahan dibandingkan sebelum treatment.

Kemampuan menggambar merupakan salah satu kemampuan yang dapat mengembangkan daya imajinasi anak (Watini, 2021). Kurangnya penjelasan dan pengetahuan yang dimiliki oleh anak dapat menjadikan kemampuan anak tidak berkembang secara maksimal, baik aspek sosialnya, bahasa, kognitif, seni, maupun motorik.

Termasuk juga pada kegiatan menggambar. Saat Pre-test anak-anak masih kebingungan ketika peneliti meminta anak menggambar. Hal ini menunjukkan bahwa anak masih belum bisa menuangkan ide-idenya. Hasil gambar yang dibuat anak kebanyakan bentuk rumah, layangan, dan orang yang masih sedikit berantakan. Selama treatment dilakukan, kemampuan menggambar anak menjadi lebih baik. Yang awalnya gambar anak terbatas, bisa bertambah selama treatment karena anak bisa menggambar hal baru. Dalam (Natacik, 2019) dikatakan bahwa kegiatan menggambar bentuk-bentuk geometri dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak.

Keterlibatan anak dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media yang nyata juga dapat membuat anak lebih semangat dalam belajar. sebelumnya ada anak yang tidak ingin belajar, anak tidak ingin melanjutkan kegiatan menggambar karena ingin cepat bermain, ada anak yang pemalu, anak berdiam diri tidak mau menggambar. Setelah menggunakan media realia anak-anak menjadi semangat, lebih aktif bertanya, dan bercerita tentang media. Hal ini menunjukkan bahwa menggunakan media realia juga berpengaruh terhadap motivasi belajar anak.

Jika guru bisa menyesuaikan penggunaan media dalam pembelajaran, maka anak akan lebih semangat belajar dan bisa termotivasi untuk belajar. (Emda, 2018) munculnya motivasi tidak semata-mata dari diri siswa sendiri tetapi guru harus melibatkan diri untuk memotivasi belajar siswa. (Arifin et al., 2022) Siswa yang memiliki motivasi yang baik didukung oleh faktor eksternal dan internal berupa adanya hasrat dan keinginan untuk melakukan kegiatan adanya dorongan dan kebutuhan melakukan kegiatan, adanya harapan dan cita-cita, adanya penghargaan dan penghormatan atas diri, adanya lingkungan yang baik, dan adanya kegiatan yang menarik.

Kegiatan menggambar juga dapat mengembangkan kreatifitas anak. (Sari et al, 2019) mengatakan bahwa kegiatan menggambar dapat menstimulasi kreativitas anak dan anak lebih percaya diri. Kreativitas memiliki kaitan erat dengan aktivitas berkesenian, termasuk berkreativitas dalam seni rupa yang diekspresikan melalui kegiatan menggambar (Ukar et al., 2021). Di sisi lain, Ngabito, et.al, (2019) mengatakan bahwa mengasah minat dan bakat serta mengembangkan imajinasi anak juga dapat dijadikan solusi untuk mengembangkan kreativitas dan bakat anak.

Pada penelitian sebelumnya, Febriyanty, et,al, (2021), mengatakan bahwa mengamati lingkungan sekitar dengan belajar di luar kelas dapat meningkatkan kemampuan menggambar anak. Mariyana (2010) dalam (Febriyanty, et al., 2021) menyatakan bahwa outdoor learning membantu anak untuk menguatkan kembali konsep-konsep yang telah dipelajari sebelumnya dengan contoh yang lebih konkret dan nyata seperti warna, angka, bentuk, dan ukuran. Anak akan dihadapkan pada sesuatu hal nyata sehingga anak dapat merasakan dan melihat secara langsung dan mendapatkan pengalaman. Hal ini membuktikan bahwa media realia seperti benda nyata, model hidup, atau pemandangan alam dapat membantu siswa untuk memperkuat keterampilan pengamatan dan representasi visual dalam menggambar.

DOI: 10.31004/obsesi.v7i5.5265

Hal yang sama juga diungkapkan oleh Gardner (1999), seorang psikolog dan profesor di Universitas Harvard, yang menekankan pentingnya pengalaman langsung dalam mengembangkan kecerdasan visual-ruang. Menurutnya, pengalaman langsung seperti mengamati objek atau peristiwa di dunia nyata dapat membantu seseorang dalam mengembangkan kemampuan menggambar dan mengenal objek-objek tersebut secara lebih baik. Dalam teori piaget dikatakan bahwa salah satu kegiatan belajar yang baik adalah pengetahuan yang dibangun sendiri oleh anak ketika berhadapan langsung dengan objek yang sedang dipelajari (Marinda, 2020).

Diungkapkan juga oleh Aprisyah, (2018) bahwa ketika masih dalam masa kanak-kanak, anak-anak memiliki kecenderungan untuk berimajinasi, dan mengungkapkannya melaui gambar, kata-kata dan bahkan seni rupa, seperti membuat bentuk dari balok, tanah liat, dan clay. Fenomena ini merupakan salah satu indicator dari kemampuan visual special. Dari beberapa penelitian diatas dapat diketahui bahwa kegiatan menggambar dapat meningkatkan kecerdasan visual pada anak.

Saat menuangkan ide-ide pada gambar, anak akan melatih motorik halusnya. Anak tidak lagi kaku saat memegang pensil. Semakin sering anak menggambar maka akan semakin baik kemampuan menggambarnya. (Komarodin & Khotimah., 2012) mengatakan bahwa menggambar bebas dapat meningkatkan perkembangan motorik halus anak. (Anum et al., 2022) mengatakan bahwa pembelajaran dengan kegiatan menggambar garis bisa menciptakan suasana yang menyenangkan bagi anak, dimana melalui kegiatan menggambar garis anak bisa mengungkapkan suatu ide, pengalaman, serta pengamatan kedalam goresan garis, bentuk maupun warna yang sesuai alat gambar anak. Seiring berjalan waktu, jika anak telah terbiasa menggambar akan menjadikan gambar lebih baik.

Kegiatan menggambar juga dapat mengembangkan kecerdasan interpersonal anak sebagaimana yang dikatakan oleh (Pahrul et al., 2019) saat menggambar anak akan berinteraksi dengan teman-temannya atau orang yang lebih tua, anak juga dapat bekerja sama dengan temannya, bergantian mengerjakan tugas dan lain sebagainya.

Saat mengamati media anak akan bercerita yang membuat kemampuan bahasanya juga berkembang. (Parirak & Rahardjo, 2022) Mengatakan bahwa penggunaan media realia dapat mengembangkan bahasa reseptif dan ekspresif anak, mengembangkan kemampuan berinteraksi dengan teman sebaya, pemikiran-pemikiran yang lebih kaya dan variatif dapat timbul dan dapat dikembangkan.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media realia dapat memberikan dampak positif terhadap kemampuan anak dalam memahami dan mempelajari konsep baru. Media realia, seperti benda fisik atau gambar, dapat membantu anak memvisualisasikan dan memahami konsep dengan cara yang lebih konkrit daripada hanya menggunakan kata-kata.

Rosmauli & Watini, (2022) mengatakan bahwa lingkungan sekitar menjadi sumber pembelajaran dan pengetahuan yang signifikan bagi anak-anak usia dini, karena anak merasakan, melihat, meraba, mencium, dan mendengarkan segala hal di sekitar mereka. mereka cenderung menikmati aktivitas penyelidikan, observasi yang teliti, serta eksplorasi lingkungan mereka, karena rasa ingin tahu anak begitu besar, itu mendorong mereka untuk mengumpulkan informasi baru melalui interaksi dengan lingkungan sekitar mereka.

Berdasarkan hasil pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media realia merupakan cara efektif yang dapat digunakan untuk menambah pengetahuan anak sehingga kegiatan menggambar anak menjadi lebih baik. Media realia juga dapat membantu anak untuk memvisualisasikan dan mereplikasi gambar yang mereka lihat dalam kehidupan sehari-hari. Misalnya, menggunakan gambar buah atau barang asli dapat membantu anak memahami bentuk dan ukuran yang benar dalam gambar mereka.

DOI: 10.31004/obsesi.v7i5.5265

Simpulan

Terdapat pengaruh media Realia terhadap kemampuan menggambar pada Anak Usia Dini Di Kelompok B TK Negeri Harapan, Kota Gorontalo. Penggunaan media realia atau media yang mengacu pada benda nyata dalam kehidupan sehari-hari dapat membantu anak lebih mudah memahami dan mengasosiasikan konsep yang diajarkan dengan dunia nyata. Hal ini dikarenakan media Realia memberikan pengalaman yang lebih konkrit dan menyenangkan bagi anak, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar dan mengenalkan konsep pada anak. Di sisi lain, kemampuan menggambar anak usia dini merupakan indikator penting dalam mengembangkan kreativitas dan perkembangan motorik halus anak serta dapat memperkuat kemampuan berpikir visual dan mengembangkan imajinasi anak.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terimakasih kepada kepala sekolah TK Negeri Harapan Kota Barat Kota Gorontalo, guru-guru, serta murid-murid yang telah membantu, mendukung, dan memberikan kesempatan kepada penulis dalam melakukan penelitian. Tak lupa ucapan terimakasih kepada jurnal obsesi jurnal pendidikan anak usia dini yang menjadi media bagi penulis dalam mempublish karya ini. Penulis harap hasil penelitian ini dapat diterima dan bisa menambah wawasan pengetahuan khususnya bagi mahasiswa, guru-guru, dan masyarakan umum yang ingin mengetahui tentang pendidikan anak usia dini.

Daftar Pustaka

Abdi, I, N., Andi, A, S., & Fitriany. (2011). *Teori Perkembangan Kognitif Piaget Dan Implikasi Dalam Pembelajaran Matematika*. Jurnal: Pendidikan Matematika Sigma (Suara Intelektual Gaya Matematika), *3(1)*. https://doi.org/10.26618/sigma.v3i1.7200

Anum, A., & Mayar, F. (2022). *Pengaruh Kegiatan Menggambar Garis Terhadap Motorik Halus Anak di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Bustanul Athfal Balai Talang*. Jurnal: Pendidikan Tambusai, *6*, 12874–12882. https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/4458

Aprisyah, R. (2018). *Meningkatkan Kemampuan Menggambar Anak Usia Dini Melalui Metode Quantum Teaching*. Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, *2*(1). https://doi.org/10.19109/ra.v2i1.2237

Ardini, P., Ibrahim, N., Zubaidi, M., & Syahputra, H. (2019). Media realia dalam mengenalkan kosakata anak kelompok A di TK Kembang Teratai Kelurahan Lekobalo Kecamatan Kota Barat Kota Gorontalo. J*urnal Penelitian dan Pengembangan PAUD FKIP Untirta*, *6*(1), 63–80. https://doi.org/10.30870/jpppaud.v6i1.7373https://doi.org/10.30870/jpppaud.v6i1.7373

Arifin, I. N., Arif, R. M., Arifin, V. M., Juniarti, Y., & Sutisna, I. (2023). Desain Pengembangan E-Modul Ipa Materi Kalor Berbasis Flipbook Maker Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Di Sekolah Dasar. *Jurnal: Pedagogika*, *14*(1). https://doi.org/10.37411/pedagogika.v14i1.2192

Arifin, I. N., Arif, R. M., Rauf, I., & Habbibie, T. K. (2022). Pengaruh Kinerja Guru Terhadap Motivasi Belajar IPA Berbasis Pendidikan Jarak Jauh pada Kelas Awal. *Jurnal: Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(3), 2192–2200. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1937

Azizah, E., Koesmadi, D. P., & Widyaningsih, I. (2021). *P*engaruh Metode Eksperimen Melalui Media Realia Terhadap Kemampuan Sains Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, *8*(1), 82–91. https://doi.org/10.38048/jipcb.v8i1.159

Emda, A. (2018). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, *5*(2), 172. https://doi.org/10.22373/lj.v5i2.2838

Febriyanty, T. D., Syamsul, E., M., & Yudhanegara, F. (2021). Meningkatkan Kemampuan Menggambar Anak Dengan Menerapkan Metode Outdoor Learning Pada Kelompok B Di Ra Almubarok. *Bernas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *2*(2), 530–540.

Gardner, H. (1999). *Intelligence Reframed: Multiple Intelligences For Thr 21st Century*. Basic Books.

Ismail. (2019). Perkembangan Kognitif Pada Masa Pertengahan Dan Akhir Anak-Anak (Middle And Late Childhood). *Jurnal: Pendidikan Dasar Dan Keguruan*, *1*(1), 15–22.

https://journal.uiad.ac.id/index.php/JPDK/article/view/90

Komarodin & Khotimah, N. (2012). *Pengaruh* Pembelajaran Menggambar Bebas Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Kelompok A Di Tk Al-Hidayah Karangayam Srengat Blitar. *Paud Teratai*, *1*, 1–6. https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/2520

Linda, S., & Suryana, D. (2020). *P*engaruh Stencil Print dalam Mengembangkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *4*(2). https://doi.org/10.31004/jptam.v4i2.605

Marinda, L. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Usia Sekolah Dasar. *An-Nisa' : Jurnal Kajian Perempuan Dan Keislaman*. 116–152. https://doi.org/10.35719/annisa.v13i1.26

Nainggolan, M., Silaban, B., & Azis, A. C. K. (2018). Analisis Karya Gambar Bentuk Siswa Kelas Vii Smp Negeri 1 Simangumban Berdasarkan Prinsip-Prinsip Seni Rupa. *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, *7*(2). https://doi.org/10.24114/gr.v7i2.11350

Natacik, S. (2019). Peningkatan Kemampuan Kognitif Melalui Kegiatan Menggambar Bentuk-Bentuk Geometri Bagi AUD. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 3(3). https://doi.org/10.14421/jga.2018.33-06

Ngabito, N., & Juniarti, Y. (2019). Asesmen Kreativitas Dan Keberbakatan Anak. J*ambura Early Childhood Education Journal*, *1*(2), 66–75. https://doi.org/10.37411/jecej.v1i2.95

Ningsih, D. Y., & Watini, S. (2022). *I*mplementasi Model ATIK untuk Meningkatkan Motorik Halus Anak dalam Kegiatan Menggambar Menggunakan Crayon di PAUD Saya Anak Indonesia. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, *5*(2). https://doi.org/10.54371/jiip.v5i2.477

Pahrul, Y., Hartati, S., & Meilani, S. M. (2019). Peningkatan Kecerdasan Interpersonal melalui Kegiatan Menggambar pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *3*(2). https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i2.186

Parirak, A. M., & Rahardjo, M. M. (2022). Dengan Media Realia Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Golden Age: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(1), 15–28. https://doi.org/10.29313/ga:jpaud.v6i1.9996

Rosmauli, C., & Watini, S. (2022). Implementasi Model ATIK untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif Berpikir Logis dalam Kegiatan Menggambar di TK IT Insan Mulia Pancoran. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(3). https://doi.org/10.54371/jiip.v5i3.510

Sari, R., & Prayoga, B. H. (2019). Pengaruh Kegiatan Menggambar Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Dharma Wanita Wirolegi Sumbersari Kabupaten Jember. *Jecie*, *2*, 44–53. https://doi.org/10.31537/jecie.v2i2.473

Sugiyono. 2020. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sujiono, Y. N. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks

Ukar, D. S., Taib, B., & Alhadad, B. (2021). Analisis Kreativitas Menggambar Anak Melalui Kegiatan Menggambar. *Jurnal: Cahaya paud*, 118-124. https://doi.org/10.33387/cp.v3i1.2262

Utoyo, S. 2017. *Metode Pengembangan Matematika Anak Usia Dini*. Kota Gorontalo: Ideas Publishing.

Wandi, Z., & Mayar, F. (2020). Analisis Kemampuan Motorik Halus dan Kreativitas pada Anak Usia Dini melalui Kegiatan Kolase. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *4*(1). https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.347

Wardhani, G. W., & Warjiyono. (2014). Perancangan Animasi Interaktif Berbentuk Puzzle Guna Melatih Kecerdasan Visual Spasial Anak. *EVOLUSI : Jurnal Sains dan Manajemen*, *II*(1), 52–59. https://doi.org/10.31294/evolusi.v2i1.642

Watini, S. (2021). Pengembangan Model ATIK untuk Meningkatkan Kompetensi Menggambar pada Anak Taman Kanak- Kanak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *5*(2), 1512–1520. https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.899

Zaini, A. (2019). Bermain sebagai Metode Pembelajaran bagi Anak Usia Dini. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, *3*(1), 118. https://doi.org/10.21043/thufula.v3i1.4656